

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА**

**Соціально-психологічний факультет**

**Кафедра психології розвитку та консультування**

**ОСОБЛИВОСТІ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ТА  
ДОРΟΣЛОМУ ВІЦІ**

**Кваліфікаційна робота**

**здобувача вищої освіти**

другого (магістерського) рівня вищої освіти  
спеціальності 053 Психологія

63 (м2) групи

Куранової Катерини Олександрівни

**Науковий керівник:**

Доцент кафедри психології розвитку та  
консультування, кандидат філософських наук,  
доцент Пирог Ганна Володимирівна

Рекомендована до захисту  
рішенням кафедри *психології розвитку*  
*та консультування*

Протокол № \_\_\_\_ від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 р.

Зав. кафедри \_\_\_\_\_ Л.П.Журавльова  
підпис

**Житомир – 2019**

## **ЗМІСТ**

### **ВСТУП**

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ТА РАННЬОМУ ДОРΟΣЛОМУ ВІЦІ**

### **1.1. Мотивація як предмет наукових досліджень**

#### **1.1.1. Наукові підходи до вивчення мотивації**

#### **1.1.2. Особливості мотиваційної сфери особистості у підлітковому віці**

#### **1.1.3. Особливості мотиваційної сфери особистості у ранньому дорослому віці**

### **1.2. Теоретико-психологічний аналіз особливостей мотивації до комп'ютерних ігор**

#### **1.2.1. Психологічні характеристики комп'ютерних ігор**

#### **1.2.2. Психологічні чинники формування мотивації гри**

### **1.3. Мотивація досягнення успіху як чинник геймерської мотивації у підлітковому та ранньому дорослому віці**

### **Висновки до розділу 1**

## **РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ**

### **2.1. Психологічні напрями діагностики мотивації особистості**

#### **2.1.1. Прямі методи психодіагностики мотиваційної сфери**

#### **2.1.2. Проективні методи психодіагностики мотивації особистості**

### **2.2. Методи та методики дослідження мотиваційної спрямованості особистості**

#### **2.2.1. Методика вивчення мотивації досягнення успіху Т. Елерса**

#### **2.2.2. Методика вивчення уникнення невдач Т. Елерса**

#### **2.2.3. Опитувальник мотиваційного профілю Е. Мільмана**

### **2.3. Методика дослідження геймерських мотивів «Мотивація до гри»**

2.4 Процедура та організація дослідження мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці

Висновки до розділу 2

## РОЗДІЛ 3. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ТА РАНЬОМУ ДОРΟΣЛОМУ ВІЦІ

3.1. Дослідження мотивації комп'ютерних ігор геймерів підліткового та дорослого віку

3.1.1. Мотиви до гри геймерів підліткового віку

3.1.2. Мотиви до гри геймерів дорослого віку

3.2. Особливості мотивації досягнення успіху геймерів

3.3. Особливості мотивації уникнення невдач геймерів

3.4. Дослідження мотиваційного профілю геймерів

3.5. Квест як інтерактивна гра для підвищення рівня мотивації досягнення у підлітковому та ранньому дорослому віці

Висновки до розділу 3

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** В період інформаційно-технологічної революції неможливо усвідомити життя людини без використання цілої низки існуючих гаджетів та комп'ютерних програм. Взаємодія людини з технологіями проходить постійно: під час роботи, на відпочинку, на вулиці, вдома тощо. Вдосконалення новітніх комп'ютерних технологій супроводжується розробкою віртуальних ігор, які знайшли мільйони прихильників по всьому світу. В сучасному суспільстві навіть виникла нова субкультура – геймерство.

Термін «геймер» запозичений з англійської мови й означає людину, що захоплюється іграми, у сучасному розумінні – саме комп'ютерними іграми. Геймери є носіями певної моделі взаємодії з існуючим соціумом, основу якої складають як зовнішні особливості віртуальної гри, так і внутрішні, власне психологічні, характеристики гравців. Для з'ясування психологічних особливостей геймерства взагалі і, зокрема, наслідків захоплення віртуальними іграми для людини важливо розуміти те, чому люди залучаються до них та відчувають стійкий інтерес до процесу гри.

Психологічні дослідження впливу комп'ютерних технологій на психіку людини мають багатоаспектний характер, зокрема, розглядаються особливості мислення, спілкування, емоційної та мотиваційної сфер їхніх користувачів. Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури, проблеми впливу віртуальної реальності на особистість людини розглядали О. Войскунський, О. Вовк, Д. Галкін, В. Дупак, Дж. Сулер та ін. Соціальні та індивідуально-психологічні особливості геймерів вивчали А. Аветісова, Т. Барлас, Н. Богачева, О. Степанцева, Ю. Шведчикова та ін. Процеси ідентифікації у віртуальному просторі досліджували Д. Кінашевський, Н. Стратонова, В. Штанько. Комп'ютерні ігри у контексті адикцій та девіацій досліджували Л. Ахмадуліна, Ч. Бюргер, П. Попов, С. Стигер, К. Шаров. Мотивацію віртуальних ігор розглядали Р. Бартл, Е. Деси, Н. Іванова, Н. Йи, Р. Райан,

Т. Хайни. Однак, залишаються відкритими питання особливостей загальної мотиваційної сфери особистості геймерів, а не тільки мотивації гри, тому що захоплення грою є лише наслідком сформованої у особистості системи потреб і мотивів, тому дана проблема є актуальною для вивчення.

Отже, актуальність теми, а також її недостатня наукова розробленість зумовили вибір теми дослідження – «Особливості мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці».

**Об'єкт дослідження:** мотиваційна сфера особистості.

**Предмет дослідження:** психологічні особливості мотиваційної сфери геймерів у підлітковому та дорослому віці.

**Мета дослідження:** визначити психологічні особливості мотиваційної спрямованості геймерів та мотивації гри у підлітковому та дорослому віці.

**Гіпотеза дослідження:** Мотиваційна спрямованість геймерів має психологічні особливості:

- у геймерів рівень мотивації досягнення успіху вище, ніж у негеймерів;
- мотивація досягнення у підлітків-геймерів вище, ніж у дорослих геймерів.

**Завдання дослідження:**

1. На основі теоретико-методологічного аналізу наукової літератури визначити особливості формування мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці.
2. Підібрати психологічні методики дослідження мотиваційної спрямованості геймерів та мотивації гри у підлітковому та дорослому віці.
3. Емпірично дослідити мотивацію гри у геймерів підліткового та дорослого віку, мотиваційну спрямованість геймерів та людей, які не грають.
4. Визначити особливості формування мотивації гри у підлітковому та дорослому віці.
5. Виявити особливості мотиваційної спрямованості геймерів підліткового та дорослого віку у порівнянні з людьми, які не грають.

**Теоретико-методологічною основою дослідження** є праці представників змістовного підходу до поняття мотивації А. Маслоу та Д. МакКлеланда, дослідження геймерської мотивації Н.Йи та Н.А. Іванової.

**Методи та організація дослідження:** з метою реалізації поставлених завдань було використано наступні методи: *теоретичні*, які дали можливість наукового осмислення отриманих даних – аналіз, систематизація, узагальнення; *емпіричні* – методики вивчення мотивації досягнення успіху та уникнення невдач Т. Елерса, опитувальник мотиваційного профілю Мільмана та опитувальник «Мотивація до гри»; *статистичні* – t - критерій Стюдента (для залежних та незалежних вибірок).

Вибірку дослідження склали 145 досліджуваних від 12 до 35 років, з них 77 представників чоловічої статі та 68 – жіночої статі. Дослідження проводилося протягом серпня 2018 – лютого 2019 року.

**Надійність і вірогідність** дослідження забезпечувалися репрезентативністю вибірки, узгодженістю теоретичної моделі досліджуваного явища з методами його дослідження, застосуванням методів, релевантних предмету, меті та завданням дослідження.

**Наукова новизна та теоретичне значення дослідження:**

- *вперше* теоретично обґрунтовано та емпірично досліджено роль мотивації досягнення як чинника геймерської мотивації у підлітковому та дорослому віці;
- *уточнено* та поглиблено знання про особливості геймерської мотивації;
- *набуло подальшого розвитку* використання методів психологічної діагностики для вивчення мотиваційної спрямованості особистості геймерів.

**Практичне значення дослідження** визначається широкою сферою використання результатів дослідження. Дослідні матеріали можуть бути використані студентами, вчителями, класними керівниками, психологами, соціальними педагогами або педагогами-організаторами у науково-дослідній та практичній діяльності.

**Апробація результатів дослідження.** Основні результати магістерської роботи були представлені на Всеукраїнській науково-практичній конференції для молодих вчених (м. Житомир, 19 квітня 2019 року).

**Публікації:** Результати дослідження відображено у 3 публікаціях:

1. Куранова К.О. Теоретико-психологічний аналіз особистісних особливостей геймерів / К.О.Куранова // Особистісне зростання : теорія і практика: збірник наукових праць за матеріалами III–ї всеукраїнської (з міжнародною участю) науково-практичної інтернет-конференції (м. Житомир, 27 квітня 2018 року). – Житомир, Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2019. – С. 83-86.

2. Куранова К.О. Психологічний аналіз мотиваційної сфери геймерів / Г.В. Пирог, К.О. Куранова // Теорія і практика сучасної психології. – 2018. – № 4. – С. 29-32.

3. Куранова К.О. Геймерська мотивація у підлітковому та дорослому віці // К.О. Куранова // Актуальні проблеми особистісного зростання: Збірник наукових праць [за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції для молодих учених (м. Житомир, 19 квітня 2019 року)]. – Житомир, Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2019. – С. 73 -74.

**Структура та обсяг роботи:** наукова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (80 найменувань) та 5 додатків. Основний зміст роботи викладено на 80 сторінках (загальний обсяг роботи – 108 сторінок). У роботі міститься 16 малюнків та 5 таблиць.

# **РОЗДІЛ 1**

## **ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ У ПІДЛІТКОМУ ВІЦІ ТА ПЕРІОДІ РАНЬОЇ ДОРΟΣЛОСТІ**

### **Висновки до розділу 1**

Теоретико-методологічний аналіз наукової літератури з проблеми мотивації геймерів дозволяє зробити наступні висновки:

1. Мотивація – це рушійна сила, що спонукає особистість до діяльності та визначає спрямованість діяльності, її межі та форми.
2. Мотивація досягнення є однією із структурних компонентів мотиваційної сфери особистості і пов'язана з потребами індивіда досягати успіху та долати невдачі.
3. Провідними мотивами підлітка стають мотиви досягнення успіху та уникнення невдачі в його міжособистісній взаємодії з оточуючими та соціумом. У людей раннього дорослого віку мотивація знаходить вияв у визначенні цілей, підтриманні уваги протягом діяльності, докладанні зусиль та наполегливості досягнень. Тобто, мотивація проявляється у мотиві досягнення успіху в життєвих планах та цілях особистості.
4. Мотивація особистості у діяльності може бути спрямована як мотивом досягнення успіху, так і мотивом уникнення невдач. Особистість, яка вмотивована на досягнення успіху в певній діяльності, керується цим мотивом і у повсякденному житті.
5. Якщо особистість не досягає того рівня успіху, до якого прагне, вона прагне компенсувати власну неуспішність іншим видом діяльності. Одним із компенсаторних видів діяльності стає комп'ютерна гра.
6. Теоретичні дослідження частіше висловлюються на користь компенсаційної гіпотези, стверджуючи, що в реальному житті незадоволеність



особи власними досягненнями, посилює бажання компенсувати власний рівень успіху віртуальними здобутками в грі.

7. Психологічними особливостями мотивації до гри в підлітковому та ранньому дорослому віці стає високий рівень мотивації досягнення успіху та неможливість повноцінної реалізації власних цілей у реальному житті.

Отже, комп'ютерна гра стає механізмом досягнення успіху особистості у віртуальній реальності.

## **РОЗДІЛ 2**

### **ОРГАНІЗАЦІЯ ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ**

#### **Висновки до розділу 2**

Узагальнення та аналіз методів та методик вивчення геймерської мотивації дозволяє зробити наступні висновки:

1. Найбільш вживаним для дослідження мотивації є метод опитування, за допомогою якого можна зібрати дані шляхом безпосереднього чи опосередкованого спілкування з респондентом

2. Дослідження мотивації геймерів досить мало пророблене, на даний момент існує лише одна методика GAMS, розроблена американським дослідником Н.Йи. Однак, за дослідженнями Н.Іванової, дана методика потребує коректив у шкалах «Ідентифікаційна регуляція» та «Зовнішня вбудована регуляція». Для емпіричного дослідження на основі мотиваційної шкали Н. Йи. було розроблено опитувальник мотивації до гри.

3. Для дослідження мотивації до успіху та до уникнення невдачі було використано методики Т. Елерса, а також для визначення загального рівня мотиваційного профілю особистості було використано опитувальник мотиваційного профілю Мільмана.

4. Обробка результатів передбачає кількісний та якісний аналізи: визначення середніх показників (середнє арифметичне значення), частотний (процентний) аналіз для вибірки загалом та окремо для жінок і чоловіків.

5. Використання даних методів, дотримання послідовності етапів дослідження забезпечує вивчення мотивації геймерів в підлітковому та дорослому віці, що дає можливість отримати інформацію про досліджуване явище, що відповідає поставленим меті та завданням.

### **РОЗДІЛ 3**

## **ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ МОТИВАЦІЇ ГЕЙМЕРІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ТА РАННЬОМУ ДОРΟΣЛОМУ ВІЦІ**

### **3.1. Дослідження мотивації комп'ютерних ігор геймерів підліткового та дорослого віку**

#### **3.1.1. Мотиви до гри геймерів підліткового віку**

Перший етап емпіричного дослідження мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці складався з визначення основної мотивації до гри у геймерів за авторським опитувальником. В дослідження взяло участь 38 підлітків віком від 12 до 16 років, серед яких 16 дівчат і 22 хлопця, та 35 учасників віку ранньої дорослості (від 20 до 35 років), серед яких 17 жінок і 18 чоловіків.

Взявши за основу мотиваційну шкалу комп'ютерних ігор Н.Йи з урахуванням даних Н.Іванової, було прийнято рішення розробити на її основі опитувальник мотивації до комп'ютерних ігор. В опитувальнику були присутні 18 тверджень зі шкали мотиваційного профілю Н.Йи, а також учасникам дослідження було запропоновано дописати власну відповідь. Учасники мали відповісти на одне питання: «Чому я граю в комп'ютерні ігри?» та обрати 5 основних тверджень зі списку або дописати власні відповіді.

Опитування показало, що підлітки найчастіше обирають наступні варіанти: «тому що це гарний спосіб розвинути в собі важливі якості» – 63% опитаних; «тому що в них хочеться грати» – 51% опитаних; «заради відчуття успішності, яке я отримую, коли граю» – 41% опитаних; «щоб отримати задоволення від нових можливостей гри» – 39% опитаних.

#### **3.1.2. Мотиви до гри геймерів дорослого віку**

Дорослі обирали та дописували варіанти, серед яких найбільш популярними були: «заради спілкування з іншими людьми» – 73% опитаних;

«заради емоційної розрядки після роботи та навчання» – 67% опитаних;  
 «заради відчуття успішності, яке я отримую, коли граю» – 55% опитаних;  
 «заради відчуття себе у новій ролі» – 42% опитаних; «тому що це частина мого життя» – 38% опитаних.

Можна зробити висновки, що для дорослих людей більш важливою є потреба у спілкуванні, бажання самореалізації, бажання емоційної розрядки, в той час як для підлітків більш важливим є бажання розвитку, самореалізації та внутрішня мотивація до гри. Спільним мотивом можна вважати потребу в самореалізації особистості та мотивацію до успіху.

### 3.2. Особливості мотивації досягнення успіху геймерів

Другий етап дослідження мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці складався з визначення рівня мотивації до успіху, а також порівняльному аналізі результатів з людьми, які не грають в ігри.

Результати дослідження за методикою досягнення успіху Т. Елерса були проаналізовані окремо для підлітків та дорослих; геймерів та людей, які не грають; чоловіків-геймерів та жінок-геймерів. Для кожної групи досліджуваних були розраховані показники середніх значень (таблиця 3.1).

Таблиця 3.1

#### Мотивація досягнення успіху (за методикою Т. Елерса)

	Підгрупи досліджуваних	Середні значення
1	Геймери юнаки	18
2	Геймери дівчата	17,5
3	Геймери підлітки	17,75
4	Негеймери юнаки	16,4
5	Негеймери дівчата	14,9
6	Негеймери підлітки	15,65
7	Геймери чоловіки	18,5

8	Геймери жінки	16,6
9	Геймери дорослі	17,75
10	Негеймери чоловіки	17,1
11	Негеймери жінки	16,4
12	Негеймери дорослі	16,75

При аналізі розподілу рівнів мотивації до успіху серед підлітків-геймерів домінують показники високого та помірно високого рівня (рис. 3.1). Переважання показників помірно високого рівня та високого рівня свідчить про сильну мотивацію підлітків-геймерів до успіху. Варто відмітити, що середнє значення мотивації до успіху підлітків-геймерів на 2,1 більше, ніж у підлітків, які не грають. Це може свідчити, що у підлітків-геймерів мотивація до успіху є більш вираженою.



Рис. 3.1. Показники мотивації до успіху підлітків-геймерів

Порівняння рівня мотивації до успіху підлітків-геймерів з підлітками, які не грають у комп'ютерні ігри, показало, що підлітки-геймери мають значний відрив за високим рівнем – 37% проти 8%. Такі результати можуть свідчити про більшу спрямованість підлітків-геймерів до успіху та досягнень,

що частково підтверджує гіпотезу роботи. Показники середнього рівня мотивації до успіху у підлітків-геймерів і підлітків, які не грають у комп'ютерні ігри, є майже схожими і мають відсоткове коливання у 2% (рис. 3.2).

Отже, можна зробити висновки, що мотивація до успіху у підлітків-геймерів є вищою, ніж респондентів, які не грають.

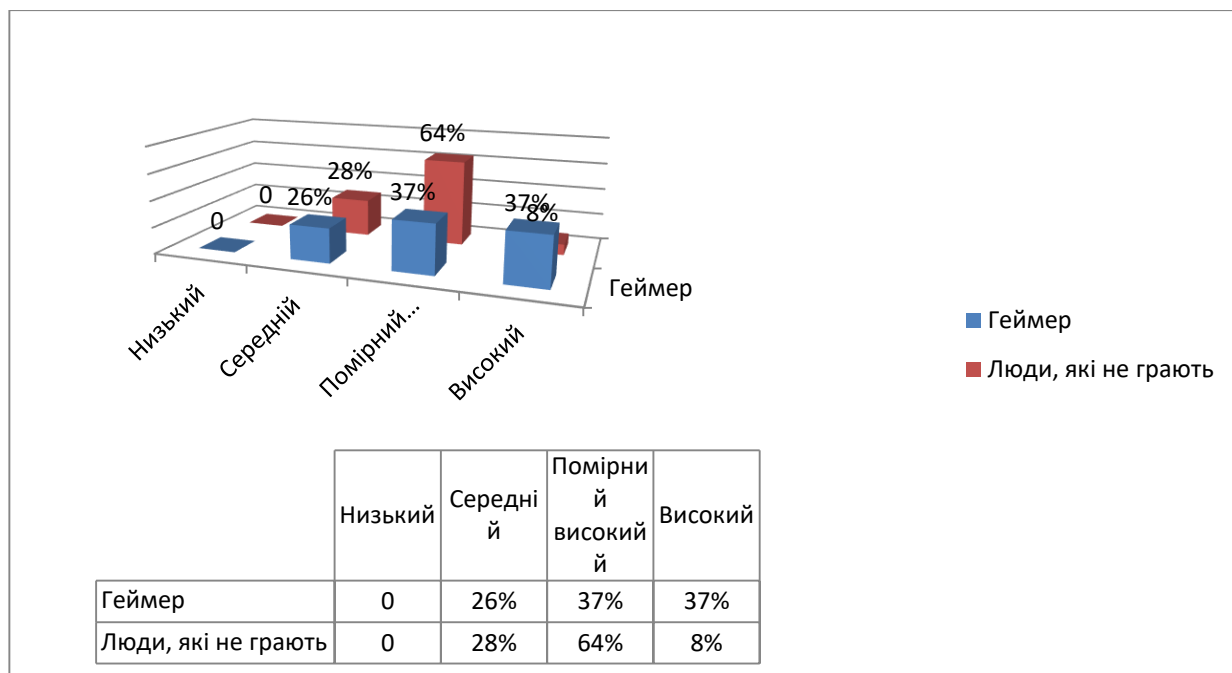


Рис. 3.2. Мотивація до успіху підлітків-геймерів та підлітків, які не грають

Аналіз результатів дослідження рівня мотивації досягнення успіху серед дорослих-геймерів показує, що середнє значення показників мотивації до успіху – 17,75 балів (табл. 3.1). Варто відзначити, що показники середнього значення серед дорослих – геймерів на 1 бал більше, ніж у респондентів, які не грають. Такі результати не можуть в достатній мірі свідчити, що мотивація до успіху дорослих – геймерів є вищою, ніж у дорослих – не геймерів.

Серед рівнів мотивації до успіху дорослих геймерів домінують показники помірно – високого рівня (57%), що свідчить про достатній рівень мотивації до успіху (рис.3.3).

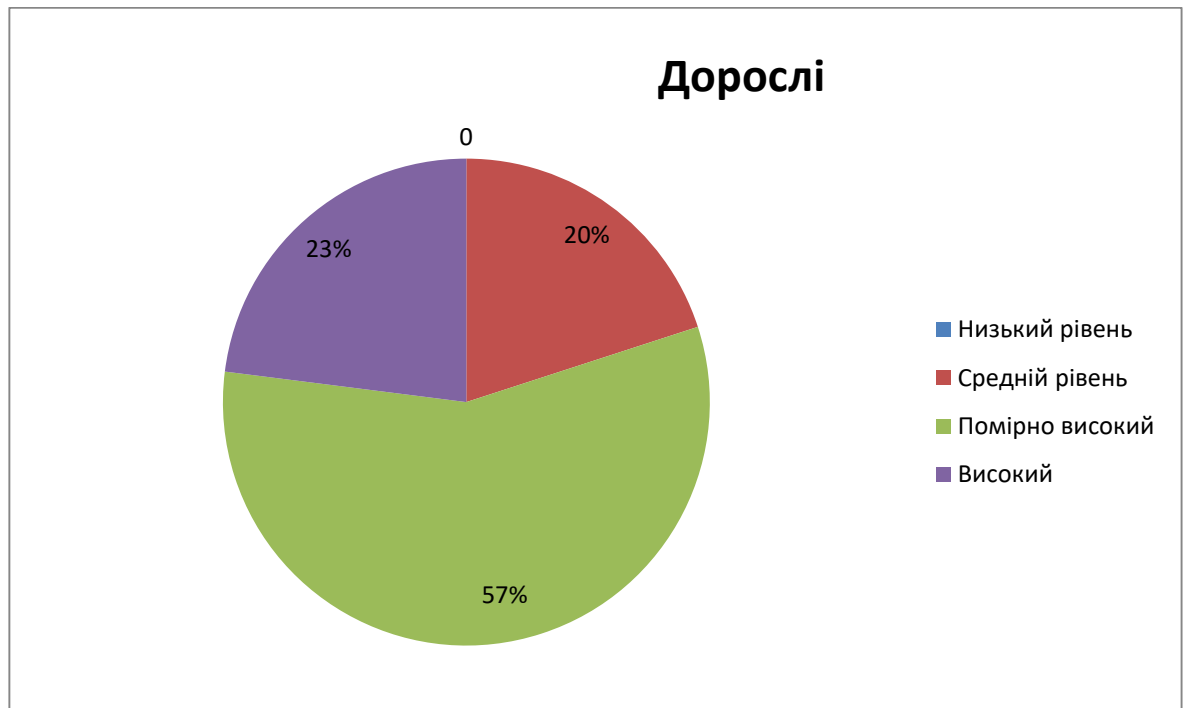


Рис. 3.3. Мотивація до успіху дорослих-геймерів

Втім, якщо проаналізувати та порівняти показники мотивації до успіху серед дорослих-геймерів та дорослих, які не грають, то варто відмітити тенденцію як у підлітків-геймерів. Дорослі мають значну перевагу серед помірно високого (57% проти 40%) та високого (23% проти 6%). Отже можна зробити висновок, що серед дорослих – геймерів відсоток мотивованих на успіх є більшим. Крім того, цікавими є показники середнього рівня мотивації досягнення успіху, де перевагу мають дорослі, які не грають (37% проти 20%), що також підтверджує існуючу гіпотезу дослідження (рис. 3.4).

Такі результати можна пояснити тим, що гра є не лише «заміщенням» певного дисбалансу в житті дорослого, але також може стати одним із стимулів розвитку особистості та формування у людини мотивації до досягнення.

Втім, потрібно звернути увагу на результати досліджень за опитувальником «Мотивація до гри», де домінуючими мотивами до гри виступали спілкування, емоційна розрядка та мотивація до досягнення успіху.

Отже, можна зробити висновок, що мотивація до успіху у дорослих – геймерів є вищою ніж у дорослих, які не грають.

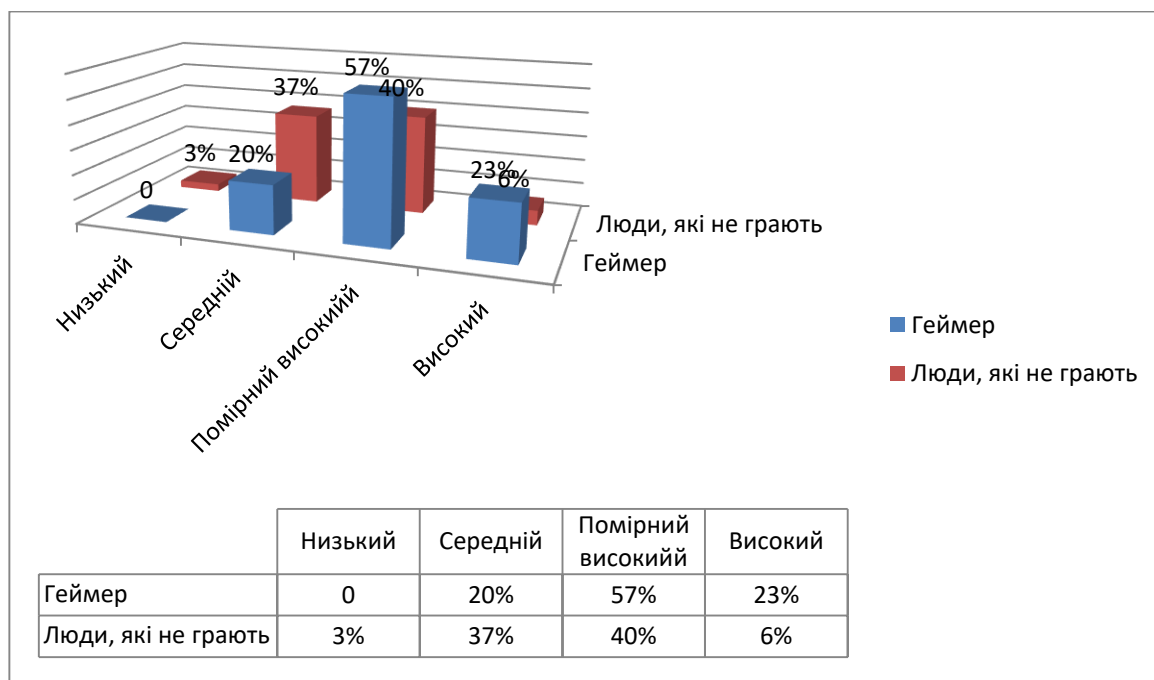


Рис.3.4. Показники мотивації до успіху дорослих геймерів та дорослих, які не грають

За результатами порівняльного аналізу рівнів мотивації досягнення успіху підлітків-геймерів та дорослих геймерів варто звернути увагу на те, що показники середніх значень у цих групах є однаковими і дорівнюють 17,75 балам. Такий результат може свідчити, що геймери в різних вікових етапах мають високу мотивацію до досягнення успіху. У дорослих переважають результати помірно – високого рівня (57 % проти 37 %), тоді як підлітки мають перевагу серед результатів високого рівня (37 % проти 23 %). Таке явище можна пояснити тим, що у підлітковому віці мотив самовираження та досягнення є більш домінуючим, ніж у дорослому віці. Втім, середній рівень мотивації успіху переважає у підлітків (26% проти 20%) (рис. 3.5).

Отже, більшу мотивацію до успіху мають підлітки-геймери, ніж дорослі геймери, але дорослих з помірно – високим та високим рівнем на 6% більше, ніж геймерів-підлітків.



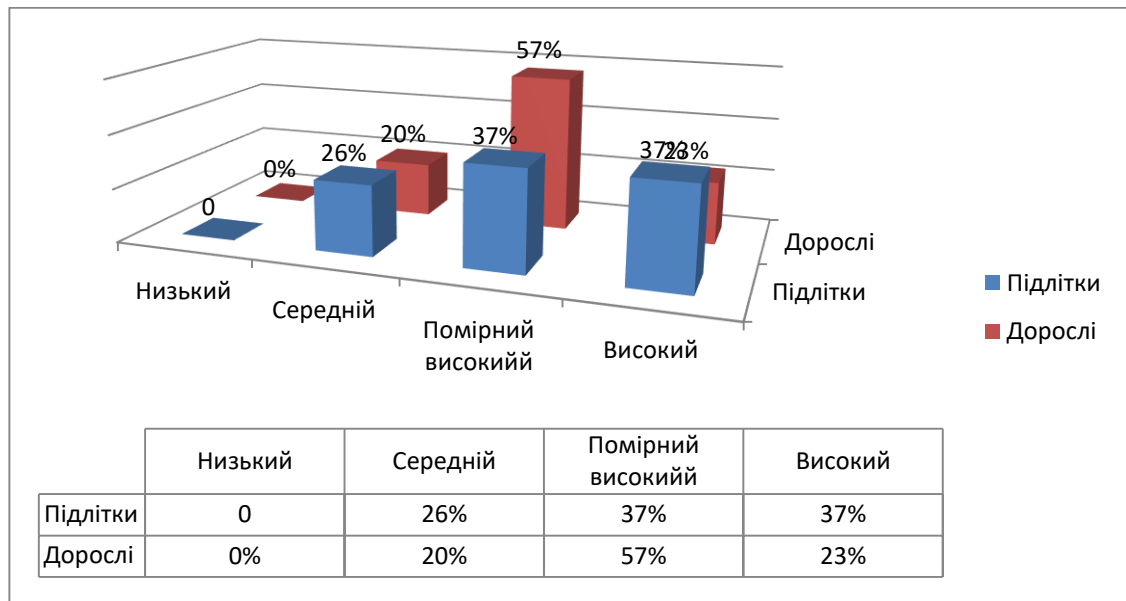


Рис. 3.5. Мотивація до успіху дорослих геймерів та дорослих, які не грають

Аналіз мотивації до успіху чоловіків – геймерів та жінок – геймерів показує, що показники середніх значень у чоловіків – геймерів на 1,1 бала більші, ніж у жінок (таблиця 3.1). Чоловіки також мають значну перевагу у показниках помірно – високого рівня мотивації до успіху, ніж жінки (50% проти 43%), при тому, що показники середнього рівня у жінок вищі, ніж у чоловіків (28% проти 23%) (рис.3.6). Тобто можна зробити висновок, що чоловіки-геймери більш вмотивовані на досягнення успіху, ніж жінки.

Такі результати співвідносяться з результатами опитувальника «Мотивація до гри» Серед жінок домінуючими мотивами до гри стали спілкування та емоційна розрядка, тоді як для чоловіків домінуючим мотивом стала мотивація досягти успіху в грі.

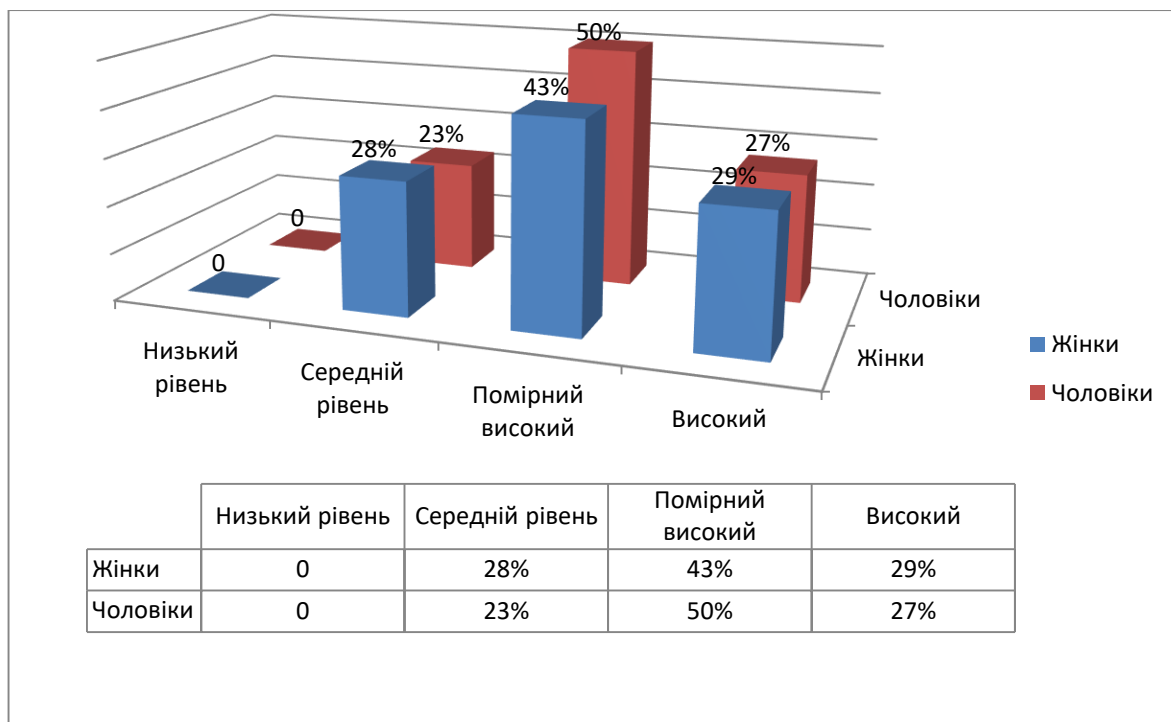


Рис. 3.6 Мотивація до успіху чоловіків-геймерів та жінок-геймерів

Резюмуючи вище сказане, варто зробити висновок, що рівні мотивації до успіху серед чоловіків-геймерів та серед жінок-геймерів відрізняються в середньому та помірно-високому рівні, тобто мотивація до досягнення успіху серед чоловіків є вищою.

Для визначення достовірності відмінностей у мотивації досягнення успіху (за методикою Т. Елерса) між геймерами та негеймерами було визначено середнє арифметичне, стандартне відхилення та помилка репрезентативності (таб. 3.2).

Таблиця 3.2

Показники мотивації досягнення успіху за Т-критерієм Стюдента

№.	Досліджувані групи	x	sd	mr
1.	Геймери	17,68	0,23	0,026
2.	Люди, які не грають	16,2	0,55	0,064

Після проведеного обчислення було встановлено, що  $t$  дорівнює 21,44, що дає нам можливість обрахувати долю вірогідності нульової гіпотези ( $p$ ). Отже, доля вірогідності, що нульова гіпотеза, а саме, що рівень мотивації досягнення успіху геймерів та рівень мотивації до успіху людей, які не грають, є рівними, менше 1% (0.14 %). Тому можна зробити висновок, що відмінності у мотивації досягнення успіху між геймерами та негеймерами є достовірними на 99 %.

### 3.3. Особливості мотивації уникнення невдач геймерів

Результати дослідження за методикою вивчення мотивації уникнення невдач Т. Елерса були проаналізовані окремо для підлітків та дорослих; геймерів та людей, які не грають; чоловіків та жінок.

Варто відмітити, що для кожної групи досліджуваних були розраховані показники середніх значень. Показники середніх значень мотивацію до успіху відображені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

#### Мотивація уникнення невдач (за методикою Т.Елерса)

	Підгрупи досліджуваних	Середні значення
1.	Геймери юнаки	12, 2
2.	Геймери дівчата	12,4
3.	Геймери підлітки	12,3
4.	Негеймери юнаки	12,8
5.	Негеймери дівчата	13,7
6.	Негеймери підлітки	13,25
7.	Геймери чоловіки	12,1
8.	Геймери жінки	12,4
9.	Геймери дорослі	12.25
10.	Негеймери чоловіки	14,6

11.	Негеймери жінки	14,7
12.	Негеймери дорослі	14,65

За результатами дослідження рівня уникнення невдач серед підлітків-геймерів домінують показники низького (34%) та середнього рівня (37%). Переважання показників низького та середнього рівня свідчить, що респонденти мають середній рівень мотивації до уникнення невдач. При цьому середнє значення показника уникнення невдач у підлітків-геймерів – 12,3 і це на 1 бал менше, ніж у підлітків, які не грають, що може свідчити про меншу мотивованість до уникнення невдач (рис. 3.7).



Рис. 3.7. Мотивація до уникнення невдачі підлітків-геймерів

Якщо порівняти та проаналізувати показники мотивації досягнення успіху серед підлітків-геймерів та підлітків, які не грають, тоді досить гарно помітно, що підлітки-геймери мають значний відрив серед низького рівня – 34% проти 19%. Варто також відмітити, що показники середнього рівня мотивації до уникнення невдач є майже схожими (рис.3.8).

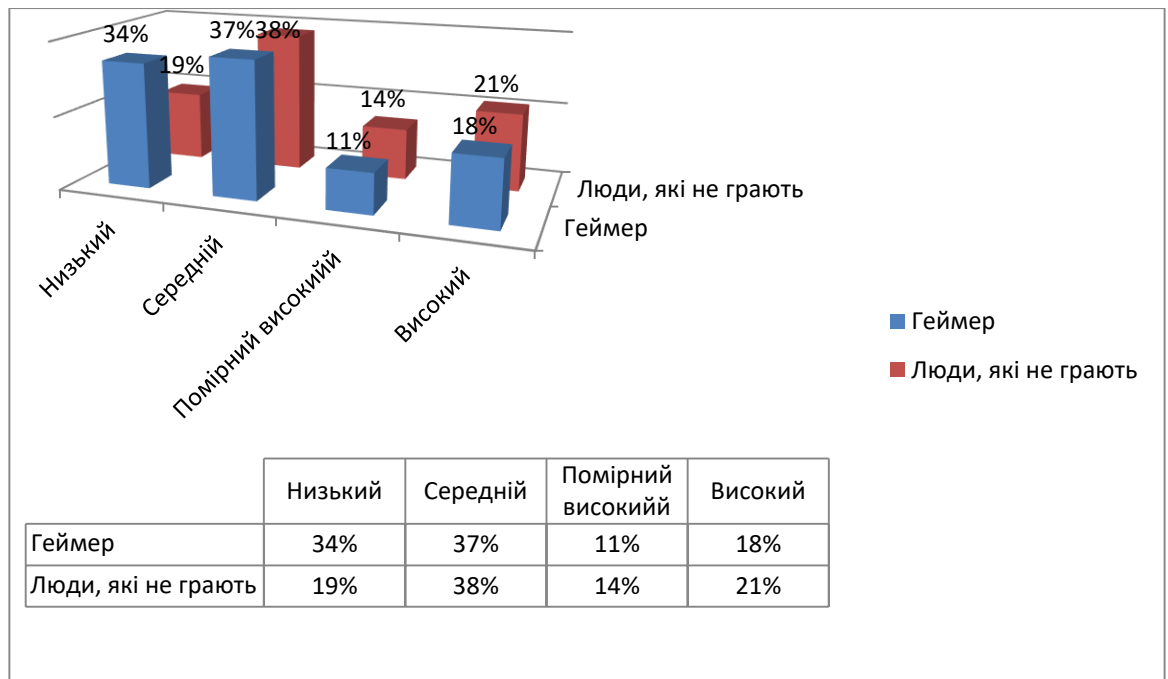


Рис. 3.8 Мотивація до уникнення невдачі підлітків-геймерів та підлітків, які не грають

Отримані результати свідчать про вищий рівень подолання виникаючих невдач у підлітків-геймерів, ніж у підлітків, які не грають. Це можна пояснити, тим, що підлітки, які грають долають багато перешкод під час гри, однак, дане пояснення є лише припущенням.

За результатами дослідження рівня уникнення невдач серед дорослих геймерів домінують показники середнього рівня (60%), що свідчить про середній рівень мотивації до уникнення невдач серед дорослих геймерів (рис.3.8). Середнє значення показників мотивації до уникнення невдач – 12,25 і це на 2,4 б. менше, ніж у дорослих, які не грають.

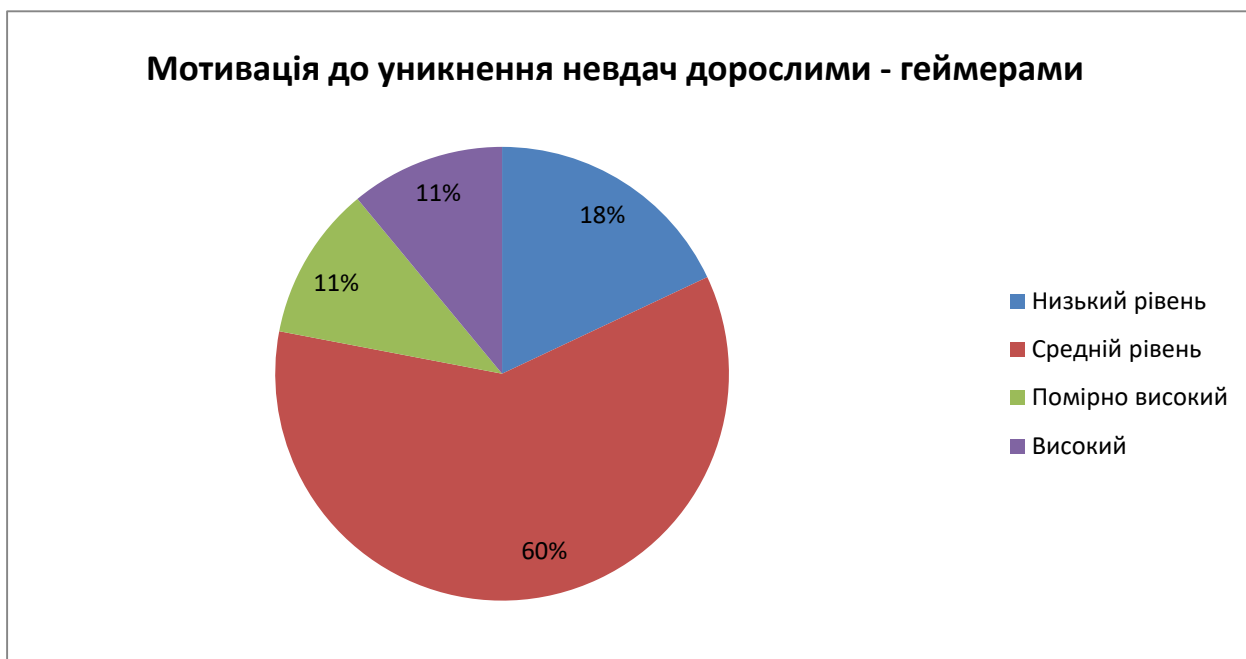


Рис. 3.9. Мотивація до уникнення невдачі дорослих геймерів

Якщо порівняти та проаналізувати показники мотивації до уникнення невдачі серед дорослих – геймерів та дорослих, які не грають, тоді досить гарно помітно, що дорослі геймери мають значний відрив серед низького рівня (18% проти 7%). Варто також відмітити, що показники середнього рівня мотивації до уникнення невдач є майже схожими (рис. 3.10). Такі результати свідчать про більшу мотивованість дорослих геймерів до подолання невдач заради досягнення успіху в житті, ніж дорослі негеймери.

Отже, можна зробити висновки, що мотивація до уникнення невдач у дорослих геймерів менша, ніж у дорослих, які не грають.

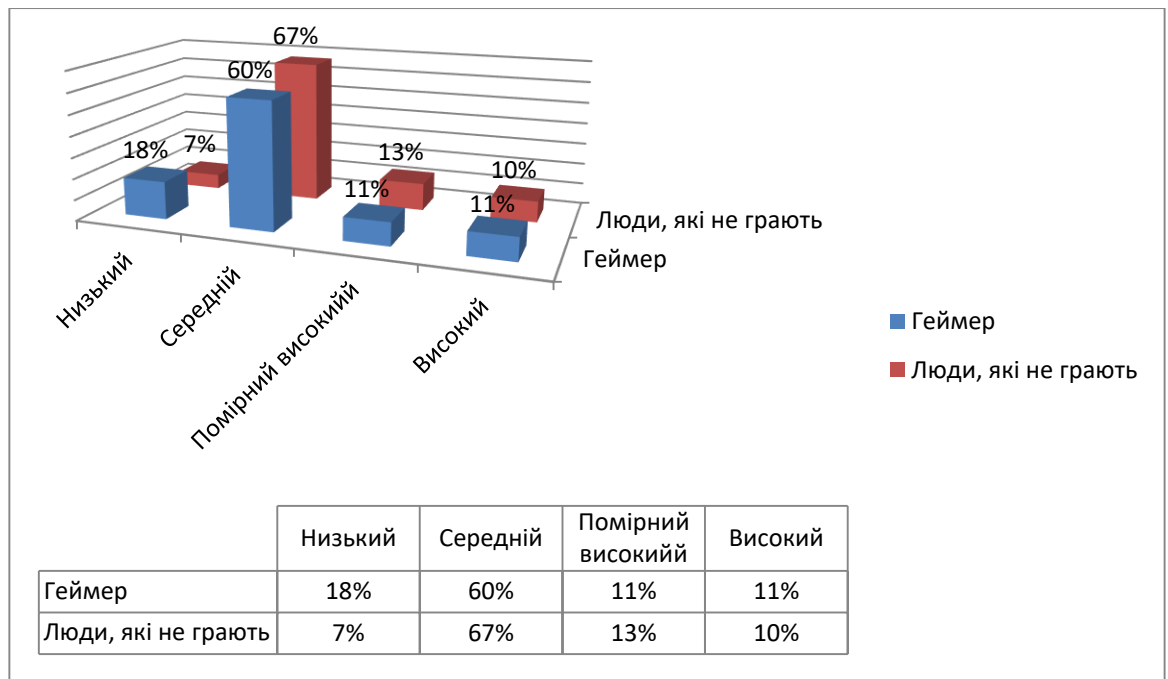


Рис. 3.10. Показники мотивації уникнення невдачі дорослих геймерів та дорослих, які не грають.

Отже, такі результати можуть свідчити, що геймери більше мотивовані на подолання невдач у житті. Таку особливість можна пояснити, тим, що гра потребує постійного досягнення та подолання перешкод, що допомагає особистості несвідомо тренувати механізми боротьби з невдачами.

Дорослі мають значну перевагу серед результатів середнього рівня (60% проти 37 %), тоді як підлітки мають перевагу серед результатів високого рівня (34 % проти 18 %). Таке явище можна пояснити тим, що в дорослому віці більше усвідомлюють власні життєві негаразди та розуміють наслідки їх вирішень ( рис.3.11).

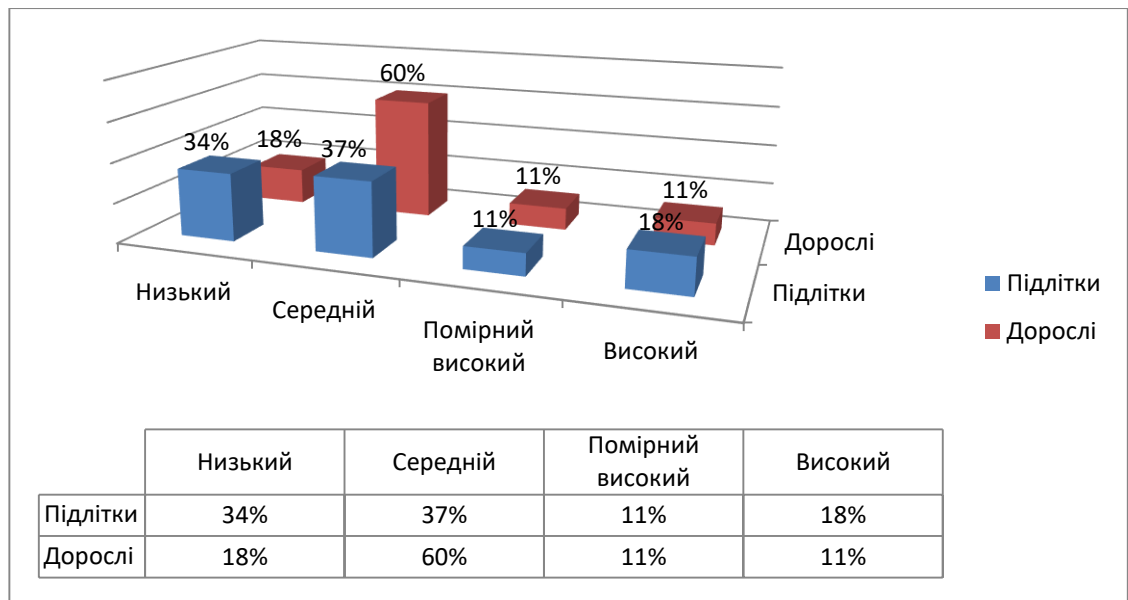


Рис. 3.11. Мотивація до уникнення підлітків – геймерів та дорослих, які грають

Отже, порівняльний аналіз показників рівня мотивації до уникнення невдач підлітків-геймерів та дорослих-геймерів показує, що більшу мотивацію до уникнення невдач мають дорослі геймери.

При аналізі мотивації до уникнення невдач чоловіків – геймерів та жінок - геймерів цікавими є показники середніх значень чоловіків та жінок, а саме – вони є однаковими (12,4). Тому можна зробити припущення, що рівень мотивації до уникнення невдач у чоловіків та жінок є приблизно однаковим. У відсоткових значеннях між чоловіками та жінками не має значних відмінностей (рис. 3.12).

Отже, можна зробити висновок, що мотивація до уникнення невдач між чоловіками-геймерами та жінками-геймерами є відносно однаковою.



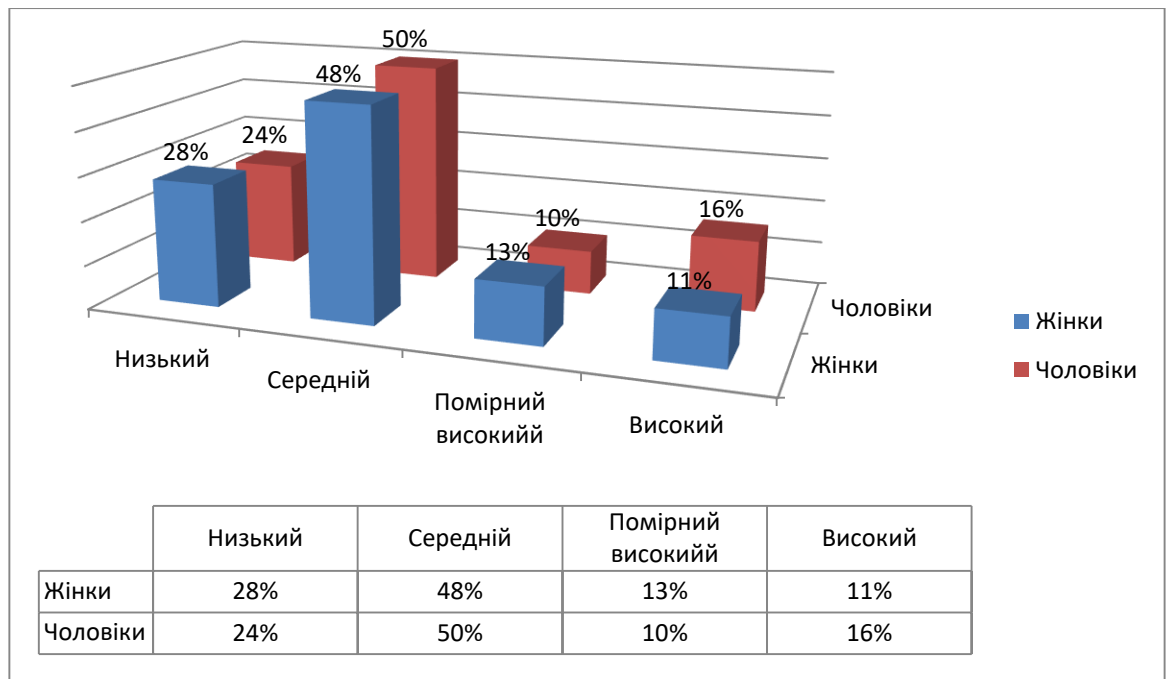


Рис. 3.12. Показники рівня мотивації до уникнення невдач чоловіків-геймерів та жінок-геймерів

Отже, для визначення достовірності результатів дослідження за методикою уникнення невдач Т.Елєрса було визначено середнє арифметичне значення, стандартне відхилення та помилка репрезентативності ( таб. 3.4).

Таблиця 3.4

Показники мотивації уникнення за Т-критерієм Ст'юдента

№	Досліджувані групи	x	sd	mr
1.	Геймерри	12,275	0,025	0,0292
2	Люди,які не грають	13,95	0,7	0,0825

Після проведеного обчислення було встановлено, що  $t$  дорівнює 19,142, що дає нам можливість обрахувати долю вірогідності нульової гіпотези (  $p$ ). Отже, доля вірогідності, що нульова гіпотеза, а саме, що рівень мотивації досягнення до успіху геймерів та рівень мотивації до успіху людей, які не грають є рівними менше 1% (0,13%).

Тому можна зробити висновок, що існуючі результати дослідження даної вибірки є репрезентативними на 99 %.

### 3.4. Дослідження мотиваційного профілю геймерів

Третій етап дослідження мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці складався з визначення загальножиттєвого мотиваційного профілю учасників досліджування. Результати дослідження за опитувальником мотиваційного профілю Є.Мільмана були проаналізовані окремо для підлітків та дорослих; геймерів та людей, які не грають; чоловіків та жінок. Також були отримані результати для визначення робочого мотиваційного профілю особистості, але отримані дані планується використовувати в подальших дослідженнях.

Результати дослідження всіх груп респондентів вказані в таблиці 3. 5.

Таблиця 3.5

Показники мотиваційних профілів(загальножиттєва мотивація)

	Мотиваційні профілі	Геймери						Люди, які не грають					
		Підлітки			Дорослі			Підлітки			Дорослі		
		Ч	Ж	З	Ч	Ж	З	Ч	Ж	З	Ч	Ж	З
1.	Прогресивний	36%	31%	34%	39%	35%	37%	28%	24%	26%	33%	27%	30%
2.	Регресивний	23%	19%	21%	33%	24%	29%	28%	29%	29%	20%	20%	20%
3.	Імпульсивний	14%	31%	21%	17%	24%	20%	24%	29%	26%	20%	27%	23%
4.	Експресивний	23%	13%	18%	11%	17%	14%	16%	12%	14%	27%	27%	27%
5.	Сплющений	14%	6%	6%	-	-	-	2%	6%	4%	-	-	-

При розгляді мотиваційних профілів підлітків – геймерів та підлітків, які не грають, було помічено кілька особливостей:

– Підлітки-геймери мають перевагу серед підлітків негеймерів у прогресивному мотиваційному профілі на 12 %, тобто можна зробити

висновок, що серед респондентів геймерів більше осіб спрямовані на мотиви розвитку, ніж серед респондентів, які не грають.

– Серед досліджуваних підлітків регресивний тип мотиваційного профілю особистості менший відсоток мають підлітки – геймери ( 21% проти 29%).

– Імпульсивний мотиваційний профіль мають 26 % підлітків - геймерів і 21 % підлітків, які не грають, тобто серед підлітків-геймерів більше респондентів з імпульсивним мотиваційним профілем особистості ( рис. 3.13).

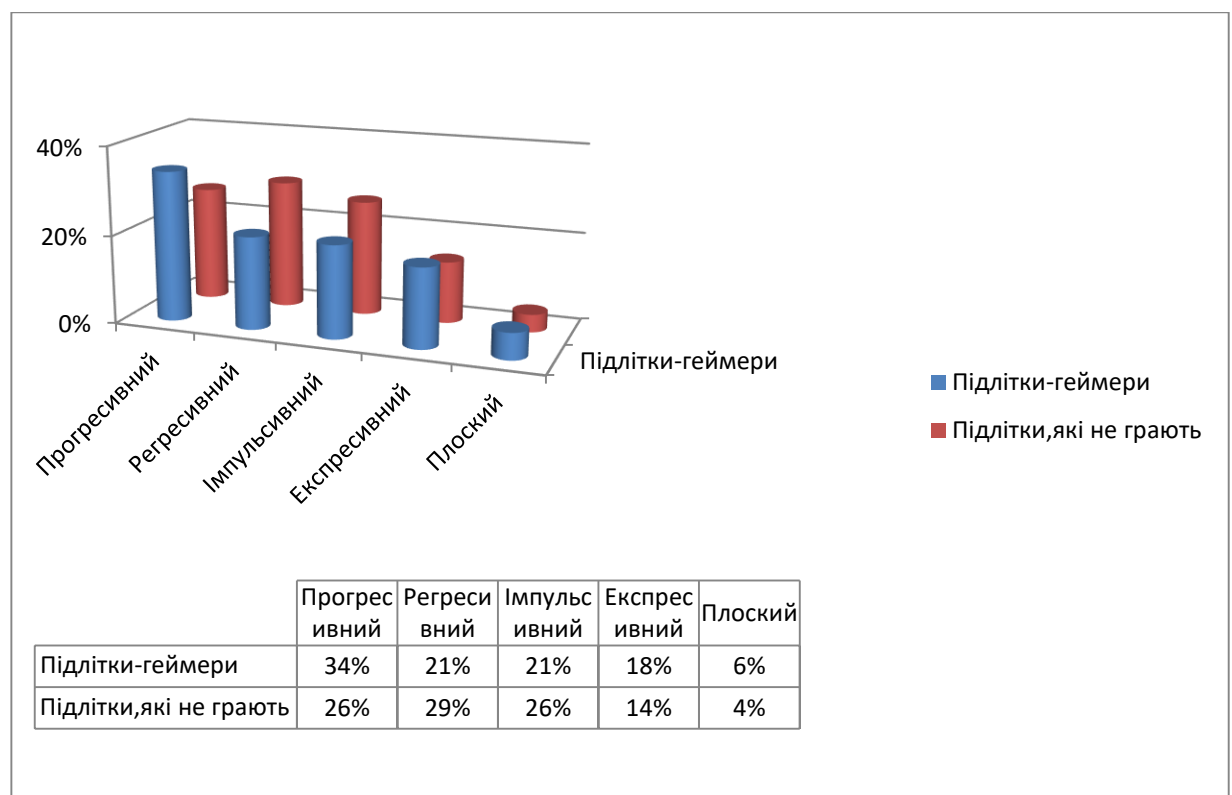


Рис. 3.13. Мотиваційний профіль підлітків-геймерів та підлітків, які не грають

Отже, можна зробити висновок, що підлітки – геймери мають більшу мотивованість до саморозвитку та досягнення успіху в житті. Також, можна побачити, що підлітки – геймери мають більшу кількість людей серед яких присутній плоский тип мотиваційного профілю особистості. Плоский тип

мотиваційного профілю характерний для людей, у яких немає домінуючого життєвого мотиву.

При аналізі результатів методики Мільмана серед дорослих-геймерів та дорослих, які не грають, було досліджено:

- Серед респондентів геймерів є багато представників експресивного (37 %) та регресивного (29 %) мотиваційного профілю особистості, тобто можна зробити висновок, що у дорослих геймерів не має чіткої мотиваційної спрямованості, хоча відсоток людей з прогресивним мотиваційним профілем, більший ніж з регресивним на 8 %.

- Дорослі геймери мають більший відсоток респондентів з прогресивним та регресивним типом мотиваційного профілю ніж у дорослих, які не грають. Серед дорослих геймерів відсоток експресивного типу мотиваційного профілю нижчий, ніж серед дорослих, які не грають (рис. 3.14).

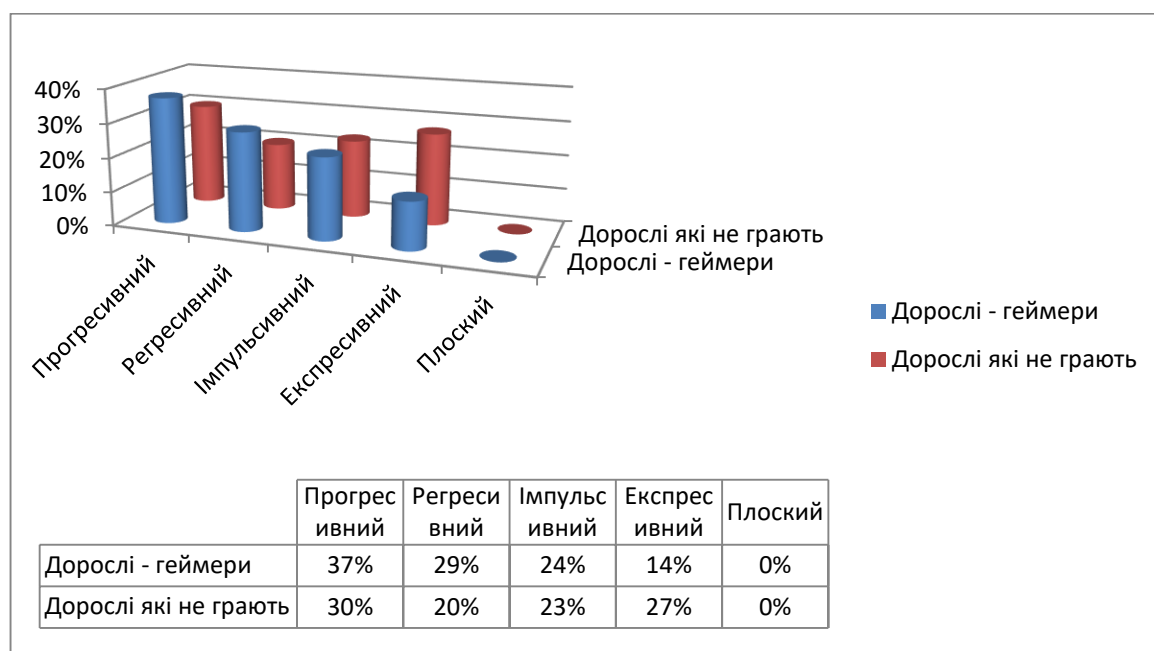


Рис. 3.14. Загальножиттєві мотиваційні профілі дорослих-геймерів та дорослих, які не грають.

Отже, можна зробити висновок, що дорослі – геймери мають різні типи мотиваційного профілю особистості серед яких переважає перспективний, але великої динаміки (більше 10%) у переважанні певного типу особистості не

досліджено. Тобто, можна зробити висновок, що дорослі – геймери більше мотивовані на успіх, але також велика кількість респондентів надає перевагу мотивам підтримки.

Порівняльний аналіз результатів дослідження мотиваційного профілю геймерів підліткового та дорослого віку показав наступне:

– Серед дорослих-геймерів більший відсоток респондентів мають регресивний мотиваційний профіль особистості, таку тенденцію можна пояснити тим, що з роками імпульсивність поведінки людини знижується незалежно від рівня передбачуваності подій, все частіше стає помітним врахування нею зовнішніх і внутрішніх обставин життя. Тобто, дорослі-геймери мають більшу мотиваційну спрямованість до мотивів підтримки, ніж підлітки -геймери.

– У підлітковому віці наявний відсоток плоского мотиваційного профілю особистості (6%). Таку тенденцію можна пояснити, тим, що у підлітковому віці мотиваційний профіль особистості може бути слабо вираженим у певної групи респондентів, наприклад, у невстигаючих учнів (рис.3.15).

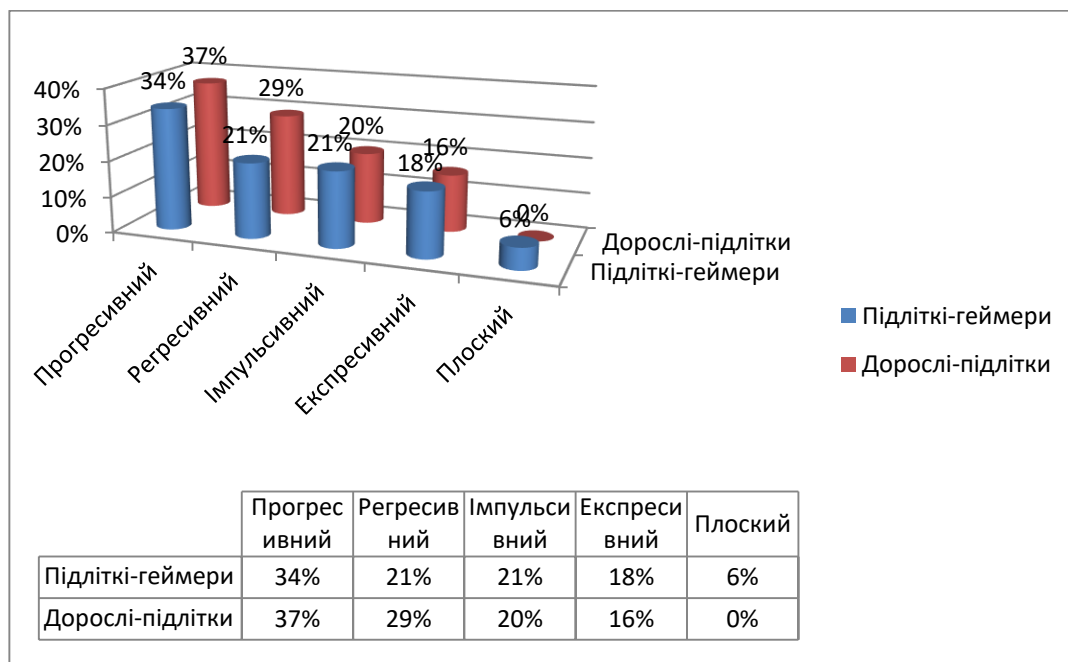


Рис. 3.15. Загальножиттєві мотиваційні профілі підлітків-геймерів та дорослих геймерів

Враховуючи вище сказане, варто відмітити, що мотиваційна спрямованість особистості в певній мірі змінюється, людина з віком починає враховувати певні життєві обставини та спрямовується на вектор мотивів підтримки.

Порівняльний аналіз результатів дослідження мотиваційного профілю чоловіків-геймерів та жінок-геймерів показав, що прогресивний та регресивний мотиваційний профіль мають більшість як у чоловіків-геймерів, так і жінок-геймерів. Жінки-респонденти мають перевагу серед представників імпульсивного типу. Даний тип мотиваційного профілю характеризується переважанням мотивів «Творча активність», «Комфорт» та «Спілкування». Отже, можна зробити висновок, що за результатами методики домінуючими мотивами чоловіків-геймерів є мотиви розвитку, а жінок геймерів спостерігається баланс між мотивами розвитку та мотивами підтримки (рис.3.16).

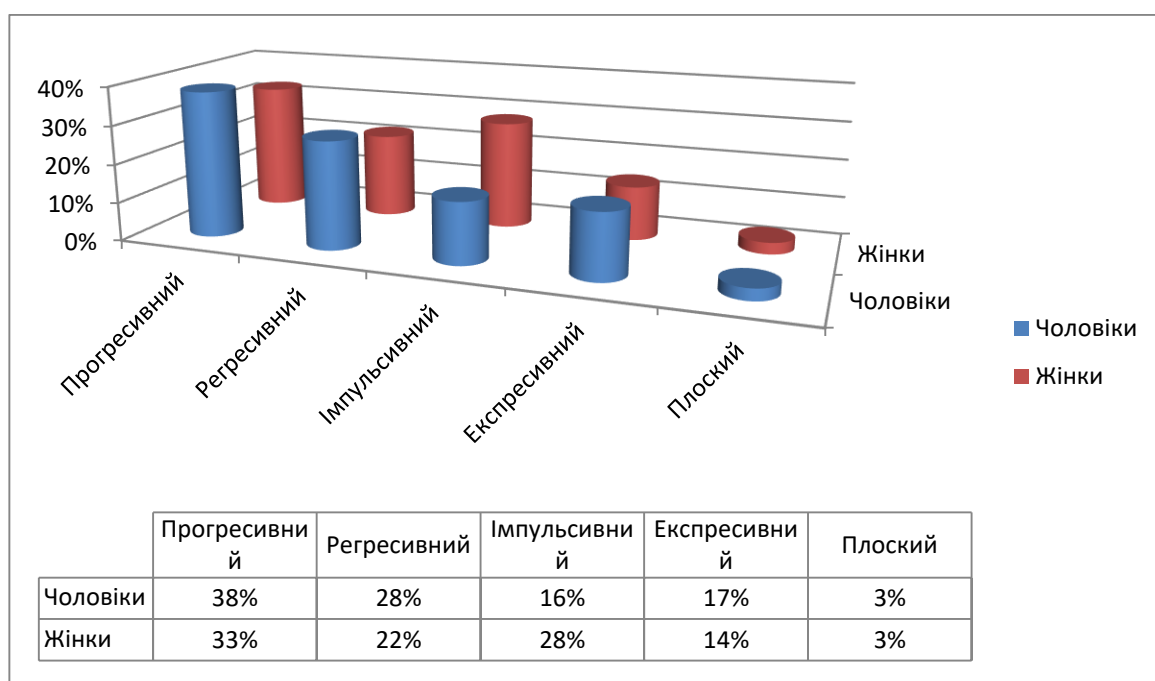


Рис. 3.16. Показники загальножиттєвих мотиваційних профілів чоловіків-геймерів та жінок-геймерів

Отже, проаналізувавши результати методики мотиваційного профілю Є.Мільмана можна зробити висновок, що серед геймерів спостерігається більша кількість респондентів з прогресивним мотиваційним профілем особистості ніж серед людей , які не грають . Тобто, респонденти геймери більше мотивовані на мотиви розвитку, ніж респонденти які не грають.

### **3.4. Квест як інтерактивна технологія підвищення загального рівня мотивації досягнення у підлітків та людей раннього дорослого віку**

Зважаючи на теоретичне обґрунтування даної проблеми та виходячи з результатів проведеного дослідження доцільним є використання у роботі з геймерами інтерактивних методів роботи.

Серед найбільш популярних методів інтерактивних методів рекомендуємо використати у роботі з геймерами квести. Такий вибір обумовлений тим, що квести по своїй структурі схожі на комп'ютерну гру.

Квестом називають різновид інтелектуально-логічної гри, основною метою якого є пошук локацій та відгадування загадок. Квести проводяться як на відкритому просторі, так і в закритому просторі. Квести в закритому приміщенні називаються квест-кімнати.

Квест-кімната – це один із різновидів квесту, де учасники спільно повинні виконати завдання у закритому приміщенні. Головною завданням квест кімнати є знайти вихід з кімнати або розшифрувати код від дверей кімнати.

Метою будь-якого квесту є «розшифровка певного місця на обумовленій території, виконання на цьому місці певної дії та одержання підказки або коду для виконання наступного завдання.

Основними особливостями проведення квесту можна назвати окреслена тему та мету гри, певний алгоритм, розподіл ролей в команді, використанням доступних ресурсів відповідно для тематики квесту. Кількість локацій квесту

має бути 5 або більше, кількість учасників від 5 до 30 чоловік. Тривалість квесту визначається тематикою гри, кількістю та віковими особливостями учасників.

Підготовка квесту передбачає кілька етапів:

1. Підготовчий етап: визначення мети та тематики квесту, формулювання та складання основних завдань квесту, підготовка необхідних матеріалів для проведення гри, розробка основних правил квесту, підбір локації для організації гри.

2. Етап втілення: ознайомлення учасників гри із тематикою та правилами, об'єднання гравців у команди, супровід команд під час гри, оцінювання правильності виконання завдань командами.

3. Заклучний етап: обрахунок результатів команд, визначення та оголошення переможців.

4. Підбиття підсумків: аналіз досвіду та рефлексія всіх учасників команд.

Отже, квест як інтерактивна технологія сприяє активізації мотиваційної складової учасника шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують максимальних зусиль для їх вирішення.

### **Висновки до розділу 3**

На основі результатів проведеного емпіричного дослідження можна зробити наступні висновки:

1. Дослідження мотивації гри за опитувальником показало, що у підлітків-геймерів та дорослих геймерів домінують мотиви досягнення успіху, мотиви розвитку та соціальні мотиви.

2. Дослідження мотивації досягнення успіху за методикою Елерса показало, що її рівень у підлітків-геймерів є більшим, ніж у підлітків, які не грають. Таку тенденцію можна пояснити тим, що гра мотивує постійний пошук можливостей до розвитку. Рівень мотивації уникнення невдач у підлітків-геймерів нижчий, ніж у респондентів-підлітків, які не грають. За



методикою Е. Мільмана, серед підлітків-геймерів більше представників прогресивного типу мотиваційного профілю особистості, ніж серед підлітків, які не грають.

3. Рівень мотивації досягнення успіху серед геймерів раннього дорослого віку є вищим, ніж у людей, які не грають. Таку тенденцію можна пояснити тим, що гра спонукає особистість до вчинків а дій, які стимулюють особистість до розвитку мотивації до досягнення успіху. Розвиваючи персонажа у грі, геймер підсвідомо починає аналізувати та змінювати власний рівень мотивації досягнення. Показники мотивації уникнення невдачі, за методикою Т. Елерса, є більшою ніж у дорослих, які не грають. Дорослі геймери мають більший відсоток респондентів з прогресивним та регресивним типом мотиваційного профілю, ніж дорослі, які не грають. Серед дорослих геймерів відсоток експресивного типу мотиваційного профілю нижчий, ніж серед дорослих, які не грають

4. У підлітків-геймерів більше виражена мотивація досягнення успіху, ніж у дорослих-геймерів. Таку тенденцію можна пояснити віковими особливостями, адже підлітки вмотивовані на досягнення успіху у власній соціальній групі. Якщо розглянути показники мотивації уникнення невдач, за Т. Елерсом, у дорослих-геймерів більше виражена мотивація до уникнення невдач, ніж у підлітків геймерів. За опитувальником мотиваційного профілю Є.Мільмана, серед дорослих-геймерів більший відсоток респондентів мають регресивний мотиваційний профіль особистості, таку тенденцію можна пояснити тим, що з роками імпульсивність поведінки людини знижується незалежно від рівня передбачуваності подій, все частіше стає помітним врахування нею зовнішніх і внутрішніх обставин життя.

5. Рівень мотивації досягнення успіху (за методикою Т. Елерса) у геймерів є вищим, ніж у респондентів, які не грають. Рівень мотивації уникнення невдач (за методикою Елерса) серед геймерів нижчий, ніж серед респондентів, які не грають. Результати дослідження за опитувальником мотиваційного профілю Мільмана показали, що серед досліджуваних геймерів

більший відсоток з прогресивним типом мотиваційного профілю особистості, ніж серед респондентів, які не грають в ігри.

6. Проаналізувавши показники мотивації досягнення успіху чоловіків – геймерів та жінок – геймерів, можна зробити висновок, що чоловіки-геймери більш вмотивовані на досягнення успіху, ніж жінки.

7. За результатами проведення методики Є. Мільмана домінуючими мотивами чоловіків-геймерів є мотиви розвитку, а у жінок-геймерів спостерігається баланс між мотивами розвитку та мотивами підтримки.

8. Одним із ефективних методів роботи з підвищення мотивації досягнення можна вважати квест.

9. В цілому, результати дослідження свідчать про певні тенденції:

— рівень мотивації до досягнення успіху серед геймерів є вищим, ніж серед респондентів, які не грають;

— рівень мотивації до уникнення невдач серед геймерів є нижчим, ніж серед респондентів, які не грають;

— серед геймерів більша кількість осіб, спрямованих на мотиви розвитку, ніж серед респондентів, які не грають.

## ВИСНОВКИ

Теоретичний аналіз та емпіричне дослідження особливостей мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці дали можливість зробити наступні висновки:

1. В залежності від домінування мотиву досягнення успіху або уникнення невдач визнається мотиваційна спрямованість особистості. Суб'єкти із сильним мотивом досягнення до успіху мають більшу наполегливість у досягненні мети, адекватний рівень домагань, який підвищується після успіху та зменшується після невдач.

В підлітковому віці особистість спрямована на міжособистісне спілкування та досягнення авторитету в референтній групі. Формується бажання досягти успіху в міжособистісному спілкуванні, розкритті власного потенціалу та соціальній значущості. Мотиваційна сфера особистості раннього дорослого віку характеризується високим рівнем мотивації досягнення та низьким рівнем реальної реалізованості особистості. Також доросла людина змінює свої прагнення та бажання в залежності від викликів та потреб сучасного суспільства.

Комп'ютерна гра дозволяє в певній мірі компенсувати недолік успішної реалізації в діяльності особистості в реальному світі шляхом успіхів у віртуальній реальності гри.

2. З метою емпіричного вивчення психологічних особливостей мотивації геймерів було використано методики дослідження мотивації досягнення успіху та уникнення невдач Т. Елерса, опитувальник мотиваційного профілю Є .Мільмана та опитувальник «Мотивація до гри»; а також методи математичної статистики, зокрема Т-критерій Стьюдента.

3. Дослідження мотивів гри за опитувальником ... показало, що у підлітків домінуючими мотивами гри є мотиви розвитку та досягнення успіху, а у дорослих – потреба у емоційній розрядці, соціальні мотиви та бажання

самореалізації. Спільним мотивом для обох груп опитуваних є мотив досягнення успіху.

4. Дослідження мотивації досягнення успіху та уникнення невдач за методиками Т. Елерса показало, що рівень мотивації досягнення успіху серед підлітків-геймерів є більшим, ніж у підлітків, які не грають. Таку тенденцію можна пояснити, тим, що гра мотивує підсвідомість до постійного пошуку можливостей до розвитку. Також, рівень мотивації досягнення успіху у дорослих –геймерів є вищим, ніж у людей, які не грають.

У підлітків краще виражена мотивація до досягнення успіху, ніж у дорослих. Рівень мотивації досягнення успіху серед чоловіків-геймерів є вищим, ніж серед жінок-геймерів. Дана тенденція є цікавою для подальших досліджень у даному напрямку.

Рівень мотивації до уникнення невдачі серед геймерів нижчий, ніж у людей, які не грають.

5. Дослідження мотиваційного профілю особистості за методикою Мільмана показало, що серед досліджуваних геймерів більший відсоток з прогресивним типом мотиваційного профілю особистості, ніж серед респондентів, які не грають в гри.

Результати дослідження мотивації геймерів показали, що наша гіпотеза про вищий рівень мотивації до досягнення успіху серед геймерів підтвердилася.

Проведене дослідження є аналізом окремих структурних компонентів мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці, тому не може в повній мірі відображати повне розкриття проблеми. Перспективою подальших досліджень ми вбачаємо вивчення особливостей геймерської субкультури та психологічних особливостей геймерів-чоловіків та геймерів-жінок.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. / А. А. Аветисова. // Журнал высшей школы экономики. - Москва. – 2011. – №4. – С. 35 – 58.
2. Асмолов А. Г. Психология личности./ А.Г. Асмолов. – М.: Смысл, 2001. – С. 264–275, 282–284.
3. Барлас Т.В., Головина А.П. Влияние видеоигр на индивидуально – психологические особенности геймеров / Т.В. Барлас, А.П. Головина // Вестник МГЛУ. – Москва. – 2011. – Выпуск 16 ( 622). – С. 99–109.
4. Бондарь А. Вы не геймер?: статья для вас и ваших родителей / А. Бондарь // Країна знань. – 2005.- №5. – С.14-15.
5. Борисов И. Ю., Радзиховский Л. А. Зарубежные исследования молодежных субкультур /И.Ю.Борисов, Л.А.Радзиковский// Возрастная психология: Детство, отрочество, юность: Хрестоматия – М.: Академия, 2001. – С. 507–515.
6. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. / К. Л. Бугайчук. // Вісник Харківського національного університету внутрішніх справ. – 2015. – №2. – С. 10 – 16.
7. В мире подростка / Под ред. А. А. Бодалева. – М.: Медицина, 1982. – 318 с.
8. Варій М. Й. Загальна психологія: Підручник / М. Й. Варій. – К.: Центр учбової літератури, 2009. – 1007 с
9. Вовк О. Б. Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи / О. Б. Вовк, Р. Т. Гасько, Р. О. Голощук. // Науковий журнал "Математичні машини і системи". - Львів. – 2017. – №4. – С. 98 – 103
10. Выготский Л. С. Педология подростка / Собр. соч. в 6 томах. – Т. 4. – М.: Педагогика, 1984. – С. 5–242.

11. Выготский Л. С. Проблема возрастной периодизации детского развития /Л.С.Выготский // Собр. соч. в 6 томах. – Т. 4. – М.: Педагогика, 1984. – С. 244–256.
12. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". – Вып. 4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.
13. Гораль Н. Теорії мотивації / Н. Гораль. // Вісник Львівського університету. – Львів. – 2015. – №36. – С. 179 – 182.
14. Гордієнко М.Г. Психологічний аспект визначенн дорослості /М.Г. Гордієнко // Наукові записи [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Серія: Психолого-педагогічні науки. – 2012. - № 2. – С.11 – 14.
15. Дем'янчук О. П. Піраміда Маслоу як методологія пояснення політичної участі. / О. П. Дем'янчук // Наукові записки НаУКМА.- Київ. – №5. – С. 12 –16.
16. Дубовицька Т.Д. До проблеми діагностики навчальної мотивації /Т.Д.Дубовицька //Питання психології – 2005 – №;1. – С.73 – 78.
17. Дуброва, Т. Вплив комп'ютерних ігор на особистість дитини / Т. Дуброва // Психолог. Шкільний світ. – 2010. – № 8. – С. 26-30.
18. Дупак В. Г. Вплив віртуальної реальності на особистість людини: соціально - філософський аналіз [Електронний ресурс] / В. Г. Дупак // Наукові конференції.. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <http://intkonf.org/dupak-v-g-fenomen-virtualnoyi-realnosti-sotsialno-filosofskiy-analiz/>.
19. Дяченко А, Зозульов О. Досвід сегментизації аудиторії геймерів в Україні А.Дяченко, О.Зозульов Актуальні проблеми економіки та управління: Зб.наук. праць – К.:НТУУ «КПІ» –Вип. 12 –С.44 – 53.
20. Завьялов П.С. Маркетинг в схемах, рисунках, таблицах: учебн. пособ. / П.С. Завьялов – М.: ИНФРА-М, 2000. – 496 с.

21. Зозулев А.В. Промышленный маркетинг: стратегический аспект: [учебное пособие] / Александр Викторович Зозулев. – Харьков.: Студцентр, 2005. – 328 с .
22. Иванова Н.А , Артемов А.В., Волохонский В.Л. , Дубик С.В. Мотивация онлайн – гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT)/ Н.А. Иванова, А.В. Артемов, В.Л. Волохонский, С.В. Дубик // Вестник СПбГУ. – Санкт –Петербург. – 2016. – Вып.2 – С. 47–56.
23. Іванченко Л. І. Молодіжні субкультури в сучасному світі / Л. І. Іванченко. // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді. – 2016. – №20. – С. 201 – 209
24. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. // СПб.: Издательство «Питер», 2000. –512 с.
25. Капрара Дж., Сервон Д. Психология личности. – СПб.: Питер, 2003. – С.186–192.
26. Карнеги Д. Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей: Пер. с англ./ Общ. ред. и предисл. В.П. Зинченко и Ю.М. Жукова. – СПб.: Лениздат, 1992. – 708 с.
27. Кинашевский Д.О. Геймерские идентичности в виртуальном пространстве / Д.О. Кинашевский // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – Луганськ. – 2013. – № 23 (282), Ч.ІІІ. – С.168–184.
28. Кле М. Психология подростка. Психосексуальное развитие./М. Кле – М.: Педагогика, 1991. – 427 с.
29. Климчук В. О. Феномени розвитку внутрішньої мотивації / В. О. Климчук. // Соціальна психологія. – 2008. – №6. – С. 70–77.
30. Колодійчук А. В. Сутність поняття мотивації / А. В. Колодійчук. // Науковий вісник НЛТУ України. - Львів. – 2010. – №20. – С. 226 – 231.
31. Кон И. С. Психология ранней юности / И.С. Кон – М.: Просвещение, 1989. – С. 32–50.
32. Котлер Ф. Маркетинговый менеджмент: підручник / Котлер Ф., Келлер К.Л., Павленко А.Ф. – К.: Видавництво «Хімджест», 2008 – 720с.

33. Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Интерференция русско- и англоязычной игровых терминосистем в речи русскоязычных игроков Perfect World на англоязычном сервере // Социо- и психолингвистические исследования. 2014. Вып. 2. - С. 177–185.

34. Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо- и психолингвистические исследования., 2013. – Вып. 1. – С. 74–77.

35. Кропачова М. А. Геймеры как субкультурный и культурный феномен. / М. А. Кропачова, К. С. Литвинова. // Вестник педагогического опыта. – 2015. – №35. – С. 104 – 108.

36. Куранова К.О. Теоретико – психологічний аналіз особистісних особливостей геймерів / К.О.Куранова // Особистісне зростання : теорія і практика: збірник наукових праць за матеріалами III-ї всеукраїнської (з міжнародною участю) науково – практичної інтернет конференції. – Житомир, Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2019. – С. 73 -74.

37. Куранова К.О. Психологічний аналіз мотиваційної сфери геймерів // Г.В. Пирог, К.О. Куранова // Теорія і практика сучасної психології. – 2018. – № 4. – С. 29-32.

38. Куранова К.О. Геймерська мотивація у підлітковому та дорослому віці // К.О. Куранова // Актуальні проблеми особистісного зростання: Збірник наукових праць. – Житомир, Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2019. – С.83 -86

39. Лук'янова Л. Чинники мотивації навчання дорослої людини / Л.Б. Лук'янова // Ніжин, 2011. – 24 с.

40. Лемешук В. Р. Динаміка соціальних страхів сучасних підлітків / В.Р.Лемешук // Практична психологія та соціальна робота. – 2006. – № 12. – С. 34–39; – 2007. – № 1. – С. 71–77.

41. Макаренко С. С. Формування мотивації досягнень в структурі мотивації сфери особистості вчителя. / С. С. Макаренко. // Науковий вісник



Львівського державного університету внутрішніх справ. – Львів. – 2013. – №1. – С. 314 – 322.

42. Малкина-Пых И. Г. Кризисы подросткового возраста /И.Г.Малкина-Пых – М.: ЭКСМО, 2004. – 382 с.

43. Мильман В.Э. Метод изучения мотивационной сферы личности. Практикум по психодиагностике. Психодиагностика мотивации и саморегуляции.//В.Э.Мильман – М., 1990. – С.23-43.

44. Моргун В. Ф., Седых К. В. Неформальные подростковые группы // .:Возрастная психология: Детство, отрочество, юность: Хрестоматия / Сост. и науч. ред. В. С. Мухина, А. А. Хвостов. – М.: Академия, 2001. – С. 428–436.

45. Моргун В. Ф., Ткачева Н. Ю. Проблема периодизации развития личности в психологии. – М., 1981.

46. Музика О. О. Теоретичні та методологічні проблеми дослідження мотивації творчості. / О. О. Музика. // Вісник Житомирського педагогічного інституту. - Житомир. – 2004. – №2. – С. 24–27.

47. Мясоїд А.П. Курс загальної психології: Навч.посіб./П.А.Мясоїд – К.:Вища шк., 2004. – 487с.

48. Омельченко Л. М. Внутрішня мотивація педагогічної діяльності: сутність та чинники / Л. М. Омельченко. // Науково - практичний журнал " Наука і освіта". - Одеса. – 2014. – №7. – С. 128 – 130

49. Особенности обучения и психическое развитие школьников 13–17 лет / Под ред. И. В. Дубровиной, Б. С. Круглова. – М.: Педагогика, 1988.

50. Панфілова С. Л. Психологічні підходи до проблеми мотивації / С. Л. Панфілова. // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки, м. Луцьк.. – 2015. – №18. – С. 25 – 31.

51. Пирог А. В. Психологические особенности отображения процессов мышления в социальных сетях // GESJ: Education Sciences and Psychology (ISSN 1512-1801). – 2018. – No.1 (47) – P. 134-138. – [2018.03.31]. – Режим доступу: <file:///C:/Users/User/Downloads/3079.pdf>

52. Пирог Г. Особливості смисложиттєвих орієнтацій користувачів соціальних мереж раннього дорослого віку / Г. Пирог, О. Мельник // «Прикладні аспекти психології особистісного зростання» : збірник наукових праць студентів та викладачів. Випуск 2. – Житомир: Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2017. – С. 30-35.

53. Пирог Г.В. Психологічний аналіз форм відображення процесу мислення в соціальних мережах / Г.В. Пирог, О.В. Пірог // Наука і освіта : Науково-практичний журнал Південного наукового Центру АПН України. – Одеса. – 2017. – №7. – С.50–57.

54. Пирог Г.В. Форми відображення процесу мислення в соціальних мережах / Г.В. Пирог, О.В. Пірог // Психологія та педагогіка: методика та проблеми практичного застосування : збірник тез наукових робіт учасників міжнародної науково-практичної конференції. – Львів : ГО «Львівська педагогічна спільнота», 2016. – С. 169-171.

55. Побірченко Н.А. Психологічний потенціал мотивації досягнень підростаючої особистості / Н. А. Побірченко // Психолінгвістика. - 2011. - №8. - С. 65-74.

56. Прядко Н. О. Мотивація досягнення як детермінанта успіху в професійній діяльності особистості. / Н. О. Прядко. // Вісник ЛНУ. - Львів. – 2013. – №27. – С. 17 – 25.

57. Райс Ф. Психология подросткового и юношеского возраста./Ф. Райс – СПб.: Питер, 1999.

58. Резнікова О. С. Класичні теорії мотивації: еволюція підходів. / О. С.Резнікова. // Вісник економічної науки України. - Донецьк.. – 2011. – №1. – С. 133 – 136.

59. Савчин М. В. Вікова психологія.: навч. посібник / М. В. Савчин, Л.П. Василенко. – К.: Академвидав. – 2005. – С. 7–30

60. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. / Л. Сергеева. // Theory and methods of educational management. – 2014. – №2. – С. 15 – 23.

61. Скригун Н. Аналіз споживчих мотивацій та їх використання у практичній діяльності підприємств / Н. Скригун, М. Кочмарук, К. Семененко. // Вісник "Економічний аналіз". – 2013. – №12. – С. 43 – 46.

62. Степанцева О.А. «Соціальний портрет» геймера / О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – Санкт – Петербург. – 2007 – №13. – С. 80–83.

63. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. канд. культурологии. О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – Санкт – Петербург. – 2007 – №13. – С. 80–83.

64. Стратонова Н. Самоідентифікація особистості у сучасному просторі гри. / Н. Стратонова. // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. – Луцьк. – 2014 – №16. – С. 34 – 44.

65. Трудный подросток: причины и следствия / Под ред. В. А. Татенко. – К.: Рад. школа, 1985.

66. Формирование личности в переходный период: От подросткового к юношескому возрасту / Под ред. И. В. Дубровиной. – М.: Педагогика, 1987.

67. Хаксли О. Вечная философия / О. Хаксли. – М.: Профит Стайл, 2010. – 384 с.

68. Харламов І.Ф. Педагогіка: учебное пособие / И.Ф.Харламов. О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – Санкт – Петербург. – 2007 – №13. – С. 80–83.

69. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность /- 2-е изд. - СПб.: Питер; М.: Смысл, 2003.

70. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. / М. Чиксентмихайи. – М.: Альпина Нон-фикшн, 2013. – 464 с.

71. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований [Текст] // Психологический журнал, том 20, №1, 1999.
72. Шведчикова Ю.С. Особенности социальной компетентности геймеров в юношеском возрасте/ Ю.С. Шведчикова // Вестник ПГГПУ. – Пермь. – 2015 – С.76–86.
73. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості / В. І. Штанько. // Вісник ХНУ ім. В.Н. Каразіна. – 2012. – №1029. – С. 5 – 12.
74. Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор / отв. ред. С.Ю. Неклюдов. М.: РГГУ, 2003. С. 23–27.
75. Эриксон Э. Отрочество // Возрастная психология: Детство, отрочество, юность: Хрестоматия / Сост. и науч. ред. В. С. Мухина, А. А. Хвостов. – М.: Академия, 2001. – С. 343–349.
76. Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. // М., 2002. С. 426-433.
77. Шуліка В. С. Розвиток пізнавального інтересу учнів через систему функцій на уроках фізики / В. С. Шуліка // Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету ім. Івана Огієнка. Сер. : Педагогічна. - 2013. - Вип. 19. - С. 68-70.
78. Stieger S., Burger Ch. Implicit and explicit self-esteem in the context of internet addiction [Текст] // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2010.
79. Suler J. Human Becomes Electric: The Basic Psychological Features of Cyberspace. 2006d. [Электронный ресурс].. URL: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>
80. Yee N. Life as a Guild Leader. / N. Yee // The Daedalus Project, 2006. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001516.php> (дата обращения: 10.09.15)

81. Yee N. Motivation for play in online games / N. Yee // CyberPsychology& Behavior. - 2013. - Vol. 9.

82. Yee N. Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation / Nick Yee. // CHI'12. – 2012. – C. 5–10.

## ДОДАТКИ

Додаток А

### Опитувальник «Мотивація до гри» (на основі опитувальника GAMS Н. Йи)

Вашій увазі пропонується ряд питань, спрямованих на визначення основних ваших мотивів до гри. Просимо відповідати на питання правдиво. Опитування проводиться анонімно, результати дослідження будуть використовуватися в узагальненому вигляді в наукових цілях.

**1. Ваше ім'я:**

**2. Ваш вік.:**

**3. Стать:**

**4. Оберіть 5 або запишіть найбільш близьких вам мотивів до гри та позначте «+» у відповідному полі:**

#### **Я граю в комп'ютерні ігри, тому що**

1. тому, що в них хочеться грати.
2. щоб, отримати задоволення від використання нових можливостей гри.
3. заради відчуття успішності, яке я отримую коли граю.
4. щоб отримати унікальні предмети, віртуальні гроші, дослідити ще не досліджені елементи гри.
5. тому, що бути хорошим гравцем престижно.
6. щоб отримувати нагороди, призи, досвід.
7. тому, що це гарний спосіб розвинути в собі важливі якості.
8. тому, що це гарний спосіб розвинути мислення та навички спілкування.
9. тому, що ігри багато значать для мене особисто.
10. тому, що ігри – це частина мене.
11. тому, що це частина мого життя.
12. тому, що вони є для мене цінністю.
13. тому, що я відчуваю необхідність постійно грати.

14. тому, що мені необхідно грати, щоб нормально себе відчувати.
15. тому, що я засмучуюсь коли не граю.
16. та я навіть вже не знаю,, іноді задаю собі питання : чи потрібно мені це?
17. раніше, були ясні причини, а зараз я себе запитую : чи потрібно продовжувати?
18. чесно кажучи, я не знаю у мене таке відчуття, що я просто втрачаю час?
19. Інше(дописати)\_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_